



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

PABLO HENRIQUE DE SOUZA SANTOS

**O USO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA
REVISÃO DE LITERATURA.**

Pablo Henrique de Souza Santos

O USO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura (código: FEF/107654) do curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação Física – FEF da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial para a conclusão de curso e obtenção do diploma de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Dr. Alfredo Feres Neto

Pablo Henrique de Souza Santos

**O USO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA
REVISÃO DE LITERATURA.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília como requisito parcial para a conclusão de curso e obtenção do diploma de Licenciatura em Educação Física, avaliado por:

Orientador: Dr. Alfredo Feres Neto

Dr. Jitone Leônidas Soares (Membro Interno)

Avaliado em: _____ de _____ de 2019.

Nota:

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por me iluminar em momentos de dúvida e por me dar forças, para persistir, quando imposto a desafios e situações difíceis.

Agradeço aos meus amigos, por sempre se disporem a me ajudar e pela compreensão, do afastamento nesta etapa.

Aos meus pais por terem lutado para me dar toda a educação possível, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração que proporcionaram um ambiente propício à evolução e crescimento.

Ao meu orientador, professor Dr. Alfredo Feres, pelo suporte, pelas suas correções e incentivos.

E a todos que de alguma forma fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

“O homem não é nada além daquilo que a educação faz dele.”

Immanuel

LISTA DE SIGLAS

ANATEL- Agência Nacional de Telecomunicações

AVA- Ambiente Virtual de Aprendizagem

BNC - Base Nacional Comum Curricular

CNE - Conselho Nacional de Educação

CGI- Comitê Gestor da Internet no Brasil

EAD- Educação a Distância

FNDE- Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação

IBGE- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IDEB- Índice de Desenvolvimento da Educação Básica

IES- Instituição de Ensino Superior

MEC- Ministério da Educação

AO- Objetos de aprendizagem

PBL- *Problem Based Learning* (Aprendizagem Baseada em Problemas)

PPG- Programa de Pós-Graduação

Proinfo- Programa Nacional de Tecnologia Educacional

PRONINFE- Programa Nacional de Informática na Educação

REA- Recursos Educacionais Abertos

TIC- Tecnologias da Informação e Comunicação

TDIC- Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

LISTA DE FIGURAS

Gráfico 1 Frequência da utilização da informática nas aulas de Educação Física	37
Gráfico 2 Aplicações midiáticas utilizadas nas aulas de Educação Física	37
Gráfico 3 Tecnologias nas aulas de Educação Física	38
Gráfico 4 A favor do uso das tecnologias nas aulas de educação física.	38
Gráfico 5 Uso de recursos multimídias pelos docentes.....	38

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1.	PROBLEMA DA PESQUISA	11
1.2.	OBJETIVO GERAL	12
1.3.	JUSTIFICATIVA	12
	REVISÃO TEÓRICA.....	14
2	CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	14
3	EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA.....	15
4	EDUCAÇÃO FÍSICA E TECNOLOGIA	18
5	O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA FRENTE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS.....	24
6	O JOGO DIGITAL COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	27
7	O USO DO CELULAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	31
8	METODOLOGIA.....	34
9	RESULTADOS E DISCUSSÃO DA PESQUISA	36
10	CONCLUSÃO	39
	REFERÊNCIAS	42

RESUMO

A presente revisão de literatura tem como objetivo geral, contextualizar um estudo qualitativo sobre a importância das novas tecnologias (TDICs) utilizada como recurso didático e pedagógico nas aulas de Educação Física. O referencial teórico tem por base os estudos realizados por Pires, Lazzarotti Filho e Lisboa (2012) a partir de exemplos concretos. Os procedimentos metodológicos da pesquisa consistiram em pesquisa de análise bibliográfica, a partir das leituras e fichamentos dos textos. Como objetivo secundário o presente estudo pretende discutir como as novas tecnologias e os recursos tecnológicos podem ser inseridos nas aulas de Educação Física como a competição, o jogar, o competir e o padrão de corpo, além da sobrevalorização de atividades que exploram o físico que já não são práticas eficazes, pois ocasionam conflitos, e consequentemente riscos. Para elucidar como a tecnologia e a educação podem caminhar juntas, a pesquisa pretende apresentar atividades realizadas em sala de aula baseado em estudos de autores da área, integrando assim a tecnologia e a disciplina de Educação Física. Portanto, o estudo mostra-se relevante à medida que traz uma reflexão sobre a importância da inclusão tecnológica em sala de aula principalmente nas aulas de Educação Física escolar.

Palavras-chave: As novas Tecnologias; Motivação; Educação Física.

ABSTRACT

The present literature review aims to contextualize a qualitative study about the importance of new technologies (TDIC) used as a didactic and pedagogical resource in Physical Education classes. The theoretical framework is based on studies by Pires, Lazzarotti Filho and Lisboa (2012) based on concrete examples. The methodological procedures of the research and bibliographical analysis, based on the readings and texts of the texts. As a secondary objective the present study intends to discuss how the new technologies and the technological resources can be inserted in the classes of Physical Education like the competition, the play, the competing and the standard of body, besides the overvaluation of activities that explore the physical that already are not effective practices because they cause conflicts and consequently risks. To elucidate how technology and education can go hand in hand, the research presents activities carried out in a classroom based on studies by authors of the area, thus integrating the technology and discipline of Physical Education. Therefore, the study is relevant as it brings a reflection on the importance of technological inclusion in the classroom, especially in the School Physical Education classes.

Keywords: New Technologies; Motivation; Physical Education

1 INTRODUÇÃO

No campo educacional, as novas tecnologias estão se apresentando de inúmeras formas: indicadores de luz para o quadro, lousas interativas, jogos digitais (JDs) ou programas de ensino em plataformas online, sendo este o ponto referencial, compreendermos como o uso de novas tecnologias podem ser um facilitador nas aulas de Educação Física.

O Brasil sofreu várias revoluções que marcaram e de alguma forma contribuíram para o desenvolvimento do país. Hoje, no século XXI, o país é marcado pela revolução tecnológica com aparelhos digitais, mídias eletrônicas e tecnologias de informação que alavancaram os processos educacionais tanto na prática pedagógica quanto no planejamento, organização e estruturação dos cursos e seus conteúdos.

Camillo e Medeiros (2018, p. 2) acrescentam que,

A revolução da informática e da internet, trouxe consigo inúmeros impactos que, por sua vez, atingiram diversas áreas da comunidade. A educação não escapa desta mudança, cada vez mais a tecnologia se faz presente na escola e no aprendizado do educando, seja pelo uso de equipamentos tecnológicos ou recursos digitais que envolvam a educação e a tecnologia.

Como consequência, têm emergido novas perspectivas no âmbito das instituições sociais, das relações humanas e na produção de conhecimentos que, de um modo particular, apontam a necessidade de mudanças de paradigmas no cenário mundial, de surgimento de um novo professor, atento às transformações da modernidade.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), as novas tecnologias são compreendidas pelo os recursos e possibilidades utilizados que mobilizam amplos sistemas tecnológicos dentro de um campo educacional. (Bianchi, 2008).

Em um contexto onde os alunos já podem ser considerados ¹“nativos digitais”, ou seja, que já nasceram e estão acostumados a aplicar novas tecnologias no seu dia a dia, colocar essas novas ferramentas em processos pedagógicos é quase uma obrigação, e na Educação Física isso não é diferente.

A partir desta premissa, será construída a revisão de literatura que podem ser

¹Nativos Digitais foi cunhado em 2001 por Marc Prensky. Naquela época, pertencia a essa geração os nascidos a partir de 1980, para quem interagir com computadores era parte natural da vida. Para os nativos digitais, o mundo sem internet não existe, e o online e o off-line não se separam.

encaminhadas por duas realidades dualistas: das TDIC para a Educação Física; da Educação Física para as TDIC.

Atualmente o governo oferece como curso de formação continuada para os professores o ²PROINFO integrado que consiste em um programa para formar os professores no uso didático-pedagógico das TDIC no cotidiano escolar. Nessas circunstâncias, os professores de EF precisam estar atentos a esses avanços para serem capazes de acessar, compreender, discutir, avaliar e produzir com essas plataformas, o que irá exigir uma série de competências.

Uma das articulações precursoras do estudo do uso da TICs nas aulas de Educação Física foi do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria. O CBCE - Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, onde foi realizado um congresso sobre o uso das TICs nas aulas de Educação Física. (PIRES, 2008 apud PIRES, LAZZAROTTI FILHO e LISBOA, 2012).

A tecnologia que engloba grande parcela da mídia e de recursos audiovisuais representa um conjunto dos variados meios de comunicação, em consequência o seu objetivo é transmitir informações e conteúdo de todos os segmentos, e neste contexto, que se fundamenta a busca que se alicerça com este conhecimento nos caminhos da aprendizagem.

Neste sentido, cabe ao profissional de Educação Física estar atento a este novo modelo educacional, reestruturando e ressignificando suas aulas e abordagens, ao novo mundo de tecnologias e aplicativos como forma de desmistificar a imagem que as aulas de Educação Física são apenas uma aula de recreação e de lazer.

Tais conhecimentos são imprescindíveis para que o estudante tenha a compreensão da realidade e o contexto nos quais está posto, possibilitando uma ação consciente e segura, que promova a ampliação de sua identidade (BRASIL, 1997).

Para ter contato com práticas e reforçar esta discussão, foram pesquisados artigos que utilizaram as tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, realizando assim um levantamento bibliográfico em revistas avaliadas na área da educação e da Educação Física.

O avanço das TICs pode ser útil na interação e na relação professor-aluno, fato de grande importância, pois permite a organização de ambientes de aprendizagens mais

² <http://e-proinfo.mec.gov.br/>

lúdicos auxiliando nas dificuldades escolares.

Nesse sentido, a percepção que os futuros professores de Educação Física têm a respeito da tecnologia digital mostra-se de grande importância, para uma contribuição no processo de formação, para uma nova prática docente.

“Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista”. (ALMEIDA, 2000, p. 78)

Melo e Branco (2011) afirmam que a escola não pode ficar alheia às mudanças influenciadas pelas novas tecnologias e aplicativos, visto que um dos papéis dessa instituição é desenvolver indivíduos preparados às novas inovações do mundo globalizado e altamente compartilhado em rede.

O professor limita-se a apenas planejar e organizar suas aulas por meio de computadores, internet e programas digitais, pois a utilização de forma direta das tecnologias em suas aulas ainda é uma utopia em grande maioria das escolas brasileiras, principalmente pelos professores de Educação Física, que são vistos como orientadores de práticas corporais realizadas e desenvolvidas em locais específicos como quadra, piscina, pátios, salas de ginásticas, entre outros locais de práticas de atividades físicas.

As novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar, fazendo parte do mundo produtivo e da prática social de todos os cidadãos, exercendo um poder de onipresença, uma vez que criam formas de organização e transformação de processos e procedimentos. (PCN's, 2000, p.11-12)

Essas novas tecnologias educacionais agregam diversas funcionalidades e possibilidades aos seus usuários, proporcionando uma busca rápida das informações almejadas e um acesso rápido e prático ao software, na hora e local que o indivíduo desejar.

A globalização, por meio da informática e da internet, faz com que o ensino se torne cada vez mais fundamental e prazeroso, pautando, além das finalidades políticas, econômicas e sociais de acesso aos recursos da rede e formando um ser crítico e atuante frente aos desafios da modernidade.

Por isso, utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação TICs em sala de aula deve ser uma estratégia pedagógica adicional no ensino de qualquer área do conhecimento em especial, no ensino de Educação Física. Diante disso, a inclusão

tecnológica, hoje, no cenário educacional, vem com o propósito de modificar a prática educativa, tornando-a inovadora, deixando-se de lado os lócus tradicionais de aprendizagem comum na educação tradicionalista.

Desse modo, os professores devem sempre buscar meios de dialogar e transitar pela cultura digital, a fim de conciliar os conteúdos obrigatórios da Educação Física à tecnologia (BARACHO, GRIPP e LIMA, 2012).

Acrescendo, numa visão pedagógica construtivista, que essa inovação, poderá ser uma ponte para se romper a uma visão arcaica e descontextualizada do ensino de Educação Física em turmas regulares.

Para os estudantes é impossível conceber o mundo sem a existência desses recursos: televisão, vídeo game, celular, computador, internet, redes sociais, e-mails, blogs, os atrativos são tantos e tão fascinantes que fazem a sala de aula tradicional parecer um contexto arcaico. Dessa forma, integrar a tecnologia no processo de ensino-aprendizagem na Educação Física escolar mostra-se um novo caminho.

Portanto, é um desafio a repensar sobre o desenvolvimento pessoal e profissional, utilizando as ferramentas de apoio ao crescimento intelectual dos seus alunos.

1.1. PROBLEMA DA PESQUISA

Tendo em vista a necessidade de comunicação que permeia qualquer relação humana, principalmente as relações estabelecidas no campo da prestação de serviços, o emprego de novas tecnologias, sobretudo as de acessibilidade simples tornaram-se base para analisar a importância da necessidade de se investigar possíveis metodologias de introdução de novas tecnologias de comunicação nas aulas de Educação Física.

O interesse por esse estudo surgiu mediante a necessidade de estar aprimorando as metodologias usadas em sala de aula. Essa linha de pesquisa subsidiou a elaboração do projeto intitulado: O uso das tecnologias nas aulas de educação física: uma revisão de literatura.

No contexto educacional, essas transformações a luz das leituras destes autores tornam o processo ensino-aprendizagem um desafio constante na busca de alternativas profissional. Estes sugerem que as tecnologias digitais são um importante recurso pedagógico para as aulas de Educação Física, uma vez que os estudantes julgaram as aulas mais significativas para a aprendizagem (CAMILO; BETTI, 2010; BARACHO;

GRIPP; LIMA, 2012; DINIZ; RODRIGUES; DARIDO, 2012; FERREIRA, 2014).

Ao partir desses entendimentos, foi realizada uma revisão de literatura com o objetivo de verificar como as novas tecnologias, estão buscando promover aprendizagem e motivação nos alunos com essas mídias na disciplina de Educação Física.

O desenvolvimento desta proposta de estudo inclui o pensar de uma nova formação do professor do século XXI, pois é importante que, na utilização dos recursos tecnológicos, o professor compreenda o uso desses recursos no processo de construção do conhecimento.

1.2. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral se resume a analisar a importância de maneira mais ampla das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) como recurso didático e pedagógico para aulas de Educação Física.

Objetivos Específicos

- Identificar a importância da tecnologia na Educação Física escolar.
- Analisar o papel do professor de Educação Física no uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)
- Analisar as contribuições da tecnologia na Educação Física Escolar.

1.3. JUSTIFICATIVA

Em um contexto em que a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano inclusive educacional, se faz necessária a discussão acerca do quanto a tecnologia pode beneficiar a Educação Física em sala de aula, assim como analisar as possibilidades e alternativas disponíveis referente ao uso da tecnologia como recurso didático pedagógico no ensino.

Atuando com base em preceitos educativos, as escolas podem contribuir para a exploração mais consciente dos recursos tecnológicos, evitando assim, o seu mau uso e contribuindo também para a motivação dos alunos nas aulas de Educação Física. Dessa forma, as aulas podem ficar mais interessantes e em consequência atrair mais a atenção dos alunos. Então, discutir as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação TDICs na educação justifica-se, pela necessidade de analisar de maneira mais ampla as suas

possibilidades e dificuldades.

Para tanto, é necessário identificar a importância da tecnologia na Educação Física escolar e discutir suas abordagens teóricas e apresentar como podem ser utilizadas de maneira efetiva. Diante disso, escolas e alunos podem alcançar benefícios a partir da mudança de postura das instituições, com base na implantação de modelos de ensino digital e de responsabilidade social na formação do ser humano de forma integral.

Destarte, o presente trabalho partiu da necessidade de entender os diferentes aspectos relacionados ao uso das tecnologias nas aulas de Educação Física para que a escola, professores e alunos não só compreendam a necessidade de assumir uma postura responsável nas suas relações com a tecnologia, como também possam avaliar os processos de mudança necessários à manutenção em seu aprendizado diante de um novo cenário de ascensão tecnológica.

De antemão, esse estudo visa buscar esclarecer pontos norteadores sobre a importância da inclusão da tecnologia nas aulas de Educação Física, discutindo sobre o desenvolvimento pedagógico e seu ganho com a aderência da tecnologia no contexto da Educação Física escolar.

Quando se fala em tecnologia no ensino, um dos elos mais importante neste processo são os professores, que precisam decidir como atuar na era Digital. Não se pode pensar que a tecnologia vai substituir o professor e que o aluno vive à margem do mundo digital não caindo no ostracismo acadêmico.

Como as tecnologias aplicadas ao ensino é um assunto atual, esta pesquisa visa ampliar o conhecimento de como o professor pode usar essa ferramenta ao seu favor, trazendo metodologias motivadoras na utilização dos recursos digitais na educação, assim como avaliar de que forma as conexões e os recursos oferecidos em rede podem colaborar como desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

A pesquisa possui abordagem metodológica de cunho qualitativo, já que as pesquisas qualitativas se preocupam “com o significado dos fenômenos e processos sociais, levando em consideração as motivações, crenças, valores, representações sociais, que permitem a rede de relações sociais” dentro de um processo de aprendizagem (PÁDUA, 1997, p. 31).

Este trabalho justifica-se por realizar uma revisão de literatura que promovam a inclusão e aderência dos recursos tecnológicos nas aulas de Educação Física sendo esse fator de grande relevância social

A pesquisa apresenta uma contribuição acadêmica sobre o tema sem a

preocupação de esgotar o tema, mas contribuir para a discussão teórica no meio acadêmico.

REVISÃO TEÓRICA

2 CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física é associada historicamente à movimentação corporal necessária à sobrevivência do ser humano em um mundo no qual este dependia basicamente de si para subsistir e viver.

O mais antigo relato sobre a Educação Física no Brasil foi em 1500. Que segundo o relato de Pero Vaz de Caminha, relatam indígenas dançando, saltando, girando e se alegrando ao som de uma gaita tocada por um português (RAMOS, 1982).

Pelos documentos oficiais, a Educação Física aparece no currículo escolar desde meados do século XIX (com a Reforma Couto Ferraz, de 1851, e Leôncio de Carvalho, de 1882), apenas no século XX ela vai ser de fato efetivada nas escolas brasileiras. (SOUSA, 2010)

Os caminhos da Educação Física, como são delineados atualmente, pode ser traçada historicamente desde a antiguidade, pois já na antiga Grécia, a criança era educada com a finalidade de seu desenvolvimento físico e de sua formação motora. (ALVES, 2013)

Assim, o nascimento da EF se deu, por um lado, para cumprir a função de colaborar na construção de corpos saudáveis e dóceis, ou melhorar, como uma educação que permitisse uma adequada adaptação ao processo produtivo.

A evolução das ações voltadas ao desenvolvimento humano transformou a Educação Física escolar, dando-lhe dimensões sociais e culturais, a partir dos processos de ensino e aprendizagem³ inseridos em todo contexto da escola e da nova escola.

Assim, a Educação Física ingressa no currículo da escola brasileira primeira como ginástica em um discurso higienista (de promoção de hábitos saudáveis e moralmente corretos) e eugenista (de melhoria da raça).

³ O processo ensino-aprendizagem é um nome para um complexo sistema de interações comportamentais entre professores e alunos.

Modernamente a Educação Física buscou a compreensão da corporeidade, ludicidade, lazer e prazer, possibilitando à criança, ao adolescente e jovem a reflexão sobre si, sobre seu contexto e as diferentes atuações nos espaços culturais da modernidade.

O evento da tecnologia traz ao universo da escola um novo aluno imerso na mídia tecnológica e social e neste desenrolar que cabe a uma nova visão das aulas de Educação Física e de um novo profissional atento a estas transformações.

Esta realidade traça um novo paradigma para a educação, principalmente para a Educação Física, influenciada pela presença da tecnologia que já se faz sentir na mais diversa forma, é notório perceber sua presença abertamente na escola e na atualidade.

Sendo assim, o professor não pode mais ignorar a presença e a necessidade do uso dos jogos eletrônicos e dos recursos midiáticos, sendo utilizado como diferencial na aplicação da Educação Física escolar integrando a esta nova realidade.

A visão da Educação Física escolar aliada aos avanços tecnológicos assume a categoria de formação do aluno como sujeito global, exigindo do professor uma reflexão em suas ações pedagógicas, usufruindo da oportunidade do emprego das TDICs em suas aulas como oportunidade para desenvolver o senso crítico de seus alunos.

Esta articulação leva à consciência crítica do jovem acerca da sociedade que o cerca, comparando-a com a realidade, considerando os aspectos favoráveis e negativos em todo contexto.

3 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

A tecnologia que engloba grande parcela da mídia e representa um conjunto de variados meios de comunicação, tendo como objetivo transmitir informações e conteúdo de todos os segmentos. Dessa forma, a sua tramitação na estrutura social vigente funciona como uma plataforma de saber e informação.

As Tecnologias da Informação e comunicação podem ser definidas como um conjunto de equipamentos reais e virtuais, cujo principal objetivo é proporcionar e facilitar a comunicação e troca de informações entre as pessoas.

Se antes o ambiente escolar era um dos principais meios de aprendizagem, nos dias atuais, a tecnologia é grande aliada no que tange ao aprendizado e também como elemento motivador. Sendo assim, tem ganhado importância principalmente no âmbito da educação como instrumento didático-pedagógico.

Conforme Araújo e Pilloto (2013), na sociedade contemporânea, tanto o ambiente presencial quanto o virtual fazem parte da construção de novas identidades nos processos de socialização e aprendizagem.

O smartphone, por exemplo, pode ser utilizado como ferramenta multidisciplinar, desse modo, os aplicativos e programas, precisam atender há alguns pré-requisitos, para que assim, essas ferramentas contribuam realmente no processo educativo.

Dessa forma,

As mudanças nas áreas da tecnologia, da informação e da comunicação, desde a informatização de dados até atividades do cotidiano, como compras, indústria do entretenimento, jogos virtuais, internet e ensino a distância, é preciso também um olhar diferenciado frente a mudanças de paradigmas. Ou seja, os processos de pensamento incluem a comunicação virtual e novas possibilidades de interação humana. (ARAÚJO; PILLOTO, 2013)

Segundo Carvalho Junior (2015),

A educação se modifica se renova e acompanha os anseios da sociedade, lugar onde surgem novos hábitos, costumes e necessidades. Independente se pela via informal/assistemática ou formal/sistemática, as tecnologias da informação e comunicação deveriam integrar-se ao ensino, promovendo a inclusão social através da informatização e a democratização da cibercultura junto a internet.

O uso da tecnologia na educação de forma mais ampla ainda é algo que vem se consolidando nos últimos anos. Então, cabe a gestão escolar, dialogar com as crianças, adolescentes (alunos) sobre como melhor utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação TICs em sala de aula.

Temos dificuldades e possibilidades, se utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação TICs forem usadas como um instrumento pedagógico, elas podem auxiliar em uma aprendizagem integrativa.

Segundo Araújo e Piloto (2013) as crianças e adolescentes dessa geração estão à frente dos pais com relação à tecnologia, já que nasceram no momento de forte aceleração no desenvolvimento tecnológico, por isso a escola já não se configura como a única fonte de informação desses “nativos digitais” , já que estes possuem a internet como fonte de pesquisa, entretenimento e informação.

De acordo com (JUNIOR, 2015) a utilização de computadores, tablets e áudio e vídeo nas aulas ainda é limitada pela falta de recursos em quantidade ou qualidade adequada em todo o Brasil. Ainda mais na disciplina de Educação Física que comumente é vista como eminentemente prática corporal e seu professor um instrutor nesse sentido,

vedando sua aplicação às quadras, ginásios, piscinas e outros ambientes ligados ao esporte.

Além disso, ocupa lugar significativo no processo de ensino como disciplina de conhecimento corporal e de desenvolvimento do indivíduo de forma integral. Dessa maneira, incorporar novos elementos durante sua vigência como as Tecnologias de Informação e Comunicação TICs, agregaria no aprendizado de uma melhor maneira.

Segundo Kenski (2012)

As alterações sociais decorrentes da banalização do uso e do acesso das tecnologias eletrônicas de comunicação e informação atingem todas as instituições e todos os espaços sociais. Na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade. Um saber ampliado e mutante caracteriza o atual estágio do conhecimento na atualidade. Essa alteração reflete-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Abrir-se para novas educações – resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica – é o desafio a ser assumido por toda a sociedade.

Em linhas gerais, as pesquisas indicam que as TIC favorecem o processo de ensino e aprendizagem e aprofundam os conteúdos de estudo. No entanto, é preciso empregar novas metodologias e estratégias de ensino, extraindo as potencialidades que as tecnologias apresentam.

A escola deve ser um contraponto real ao mundo virtual, promovendo aulas participativas, projetos sociais, grupos teatrais, hortas coletivas e campeonatos esportivos, além de manter seus laboratórios sempre abertos. Nem tudo é possível ao mesmo tempo, mas em cada atividade as tecnologias estarão a serviço da vida escolar, que, sem ser sua refém, se beneficia delas.

Em seus estudos, Belloni (2012), ainda aponta que a incorporação das Tecnologias de Informação e Comunicação TICs no contexto escolar, deve ser considerada sob dois aspectos: como um suporte pedagógico e como objeto de estudo.

Já no estudo de Bianchi (2007), ele relata que os professores que colaboraram com o estudo, acreditam que os recursos didáticos não auxiliam na formação profissional crítica, mas auxiliam, no geral, a busca de novas informações, de maneira mais rápida e dinâmica.

Portanto, os estudos dos dois autores Belloni e Bianchi, complementam-se na medida em que contextualizam a importância das TICs em aspectos diferentes tanto como suporte quanto no processo geral da formação do profissional.

4 EDUCAÇÃO FÍSICA E TECNOLOGIA

Parte dos alunos que frequentam ou já passaram pela escola trazem consigo a disciplina de Educação Física como uma disciplina prazerosa que lhes dar satisfação, ou como um simples momento de socialização. Assim como a proposta Educacional versa em instrumentalizar e capacitar o aluno para que ele possa agir eficazmente dentro da sociedade em que está inserido, entende-se também como uma ferramenta de capacitação a inserção do aluno no mundo digital.

O processo de globalização pelo qual vem passando o país abre portas para diferentes mudanças quer seja social, política e econômica, quer seja cultural e educacional. O incentivo da adoção de ferramentas digitais em sala de aula não se restringe apenas à sala de aula. De acordo com Feres Neto (2003), a incorporação das mídias nas aulas de Educação Física contribuirá para a construção da inteligência coletiva e produção de novas subjetividades.

Já de acordo com Kenski (2012) a tecnologia engloba diversos elementos e princípios que são importantes, na construção de um planejamento e ajudam na construção e consolidação do saber, principalmente no manuseio de um determinado equipamento ou atividade. A autora ainda respalda que tudo que se utiliza na vida cotidiana são formas diferentes de ferramentas tecnológicas. Hoje em dia, viver sem as Tecnologias de Informação e Comunicação TICs é quase impossível, pois dependemos delas para praticamente tudo.

As TICs interferem diretamente na nossa forma de pensar, sentir, agir e de nos relacionar com o aprendizado e aquisição de conhecimento. As tecnologias propiciam a criação e utilização de novas metodologias bem como os meios para que estes avanços ocorram (KENSKI, 2012).

Nas palavras de Cruz Junior e Silva (2010) “o progresso tecnológico e sua constante modernização foi uma das principais responsáveis por mudanças no cenário sócio-político, econômico e cultural”, o autor também salienta que, de uma forma ou de outra o professor utiliza as Tecnologias de Informação e Comunicação, seja na sua prática ou planejamento.

Então, é necessário que envolva os diferentes atores da escola, incluindo a gestão escolar, que também têm o papel de auxiliar a empregá-las da melhor maneira possível.

Os nossos jovens nasceram neste novo tempo e estão familiarizados com as programas e softwares disponíveis. Desse modo, é importante salientar que mesmo

assim, é necessário ter um planejamento com objetivos claros, permitindo o foco no aprendizado e desmistificando o uso para fins de entretenimento e atividades que podem ser realizadas fora da sala de aula.

É necessário desmistificar a ideia de que o uso intenso de tecnologia pelas crianças e jovens é prejudicial, mesmo sendo bom uso e consciente.

Na educação moderna, contudo, ainda se caminha com pequenas evoluções pontuais nos espaços educacionais, quer seja pelo estruturamento logístico de nossas escolas ou pelos profissionais frente à inovação, a realidade mostra que a presença das tecnologias é ainda pouco significativa.

O uso das TICs, quando bem conduzido, pode promover a interação entre professores e alunos, levando a um intercâmbio de informações e experiências, agindo como uma “janela para o mundo globalizado”, isto é, permitindo que o educando conquiste outros espaços (BIANCHI e HATJE, 2007).

No uso da tecnologia como elemento central, uma das possibilidades é criar várias estações na sala de aula com diferentes objetivos de aprendizagem, tendo em pelo menos uma delas o suporte da tecnologia. Uma estação com atividades de avaliação, outra que incentiva o estudo livre ou o desenvolvimento de projetos e uma terceira para a realização de trabalhos colaborativos. Neste contexto, o professor se coloca no papel de mediador, indicando caminhos para os estudos, tirando dúvidas e planejando experiências que desafiem a turma a avançar cada vez mais.

Diante do cenário apresentado anteriormente, fica apontado como é importante à utilização de métodos e técnicas diversificadas, como o uso de recursos tecnológicos, tais como o computador, a internet, entre outros, a fim de facilitar a aprendizagem de jovens e adultos nas salas de aula.

Uma pesquisa realizada pelo Ibope a pedido da Fundação Victor Civita (FVC) em 400 escolas públicas de capitais brasileiras aponta que, apesar de 29% das escolas terem participado da formação em TICs nos últimos 12 meses, a maioria considera o curso pouco útil para o dia a dia em sala de aula.

Além disso, 56% dos entrevistados consideram que sua formação inicial não os preparou para inserir recursos tecnológicos nas aulas. "O ideal é priorizar os conteúdos específicos das disciplinas e incluir as novas tecnologias como ferramentas para facilitar a aprendizagem", afirma Regina Scarpa, coordenadora pedagógica de NOVA ESCOLA e da FVC.

A tecnologia computacional atua no sentido de melhorar a qualidade de ensino, por meio da rapidez de informação a qual temos acesso, sendo algo diferente e atraente para o aluno mais jovem ou idoso e de extrema velocidade de produção. O uso da informática traz uma abertura de oportunidades que possibilita hoje com que se façam cursos virtuais à distância, via Internet, uso de blogs, com professores e alunos residentes em Estados diferentes.

Relacionada à Educação Física, tem demonstrado uma linha crescente ao longo das últimas décadas, principalmente no campo da pesquisa. Então, cabe ao trabalho consciente do educador, o profissional de Educação Física, um novo olhar de viés crítico, traduzindo em propostas pedagógicas concretas, efetivando a aplicação das tecnologias de informação e comunicação na escola, após a constatação de sua importância e necessidade.

Kenski (2012) defende que os ambientes digitais oferecem novos espaços e tempos de interação com a informação, e de comunicação entre mestres e aprendizes. Neste contexto, a mídia social, a pesquisa através da internet, a troca de experiências virtuais pode conquistar um novo educando, o atual jovem do século XXI, dessa forma, entende-se que a interação e troca de informações entre as pessoas é fundamental para o aprendizado.

Os dados encontrados livremente na Internet transformam-se em informações pela ótica, pelo interesse e pela necessidade com que o usuário os acessa e os considera. Os recursos tecnológicos da era digital proporcionam uma mudança positiva na elaboração de conteúdo, pois incentiva os educadores a utilizarem a web para formular ou reformular as aulas, ao mesmo tempo em que transforma o modelo de ensino-aprendizagem, ou seja, os alunos não são apenas receptores de conhecimento, mas, atores de um processo. (KENSKI, 2012)

As novas tecnologias vêm construindo mudanças significativas para a dinâmica social, cultural e tecnológica as quais possibilitaram o acesso à informação e a superação das fronteiras de espaço e tempos também na esfera educacional, pois, o foco é a construção do conhecimento e a interdisciplinaridade rompendo com as estruturas e fórmulas prontas ou práticas padronizadas no processo de ensino-aprendizagem.

Sendo assim, o esporte, as ginásticas, a dança, as artes marciais, e as diversas práticas de aptidão física tornam-se, cada vez mais, produtos de consumo e objetos de conhecimento amplamente divulgados ao grande público.

Segundo Hoefling e Oliveira (2015) “A Educação Física como disciplina escolar pode incorporar às mídias no currículo escolar, adequando-as as novas necessidades sociais, atualizando suas tarefas pedagógicas sem abrir mão das tradicionais.” O desenrolar da prática educacional na “Era Tecnológica” traz vários apontamentos tais como: desenvolver uma metodologia pautada na aquisição de habilidades e desenvolvimento de competências aos nossos alunos, sobretudo a modalidade educacional.

A introdução das mídias digitais no campo educacional possibilita novas formas de aprender e de ensinar, desde que os recursos tecnológicos sejam bem utilizados no espaço escolar, ou seja, o estímulo advindo do conjunto fascinante do universo digital, anexo ao prazer cultural, transforma-se em aliados da Educação Física escolar.

Em consequência disso, é preciso pensar, fazer, realizar e analisar o melhor planejamento pedagógico. Portanto, utilizar essas ferramentas de forma responsável só agregaria benefícios e facilidades no processo de aprendizagem.

Observa-se que as tarefas que o professor aplica, são em sua maioria do livro didático que a escola adota isso ocorre mesmo diante de uma infinidade de ferramentas pedagógicas e tecnológicas que a escola dispõe, e que poderiam ser utilizadas na sala de aula com frequência.

Desse modo, compreende-se a tecnologia como algo que abrange não só as tecnologias digitais como o computador e internet, mas todo o contexto que vai desde o lápis que usamos na sala de aula, quadro “negro”, entre outros.

Tão importante quanto à inclusão dos recursos tecnológicos na esfera escolar é a preparação dos professores para a utilização desses recursos. Sabe-se que o docente representa dentro da escola a ponte entre o conhecimento e o aluno. Há muito tempo que o professor deixou de ser um mero transmissor de informações, agora ele configura-se num novo patamar, em que assume o papel de mediador do conhecimento, é neste intuito que as ferramentas tecnológicas podem ser um importante suporte para a aprendizagem da Educação Física como das demais disciplinas.

O professor enfrenta dois desafios: o primeiro resume-se em inserir o uso do computador em sala de forma contextualizada, para que ele não se torne somente um pretexto para, por exemplo, assistir a vídeos para passar o tempo; segundo, quebrar as barreiras que poderão surgir nos alunos ao se depararem com um instrumento do qual não está familiarizado, principalmente os mais idosos.

Dessa forma, todas as ações pedagógicas dos professores devem ser devidamente elaboradas, argumentadas e planejadas. Assim, como deve haver uma reflexão acerca das TIC's e recursos pedagógicos levados para a sala de aula.

É importante que a informatização da educação seja vista como facilitadora do aprendizado, promotora da autonomia e estimuladora do interesse dos educandos, como afirmam Silva e Fernandes (2005) “ O uso de artifícios midiáticos e digitais pode tornar a aula mais atrativa e dinâmica, estimula a participação dos alunos e beneficia o professor, o qual passa a ser um mediador do conhecimento. “

Porém, é fundamental que o educador tenha consciência das ferramentas que lhe estão disponíveis e de quais são as melhores formas de utilizá-las para atender às diferentes necessidades dos alunos, já que o alunado é constituído de pessoas com grande diferença de idade, e portanto, com diferentes conhecimentos de mundo e diversas experiências (ou ausência delas) com a informática.

Segundo Hoefling e Oliveira (2015) as tecnologias são muito pouco utilizadas nas salas de aula de Educação Física e o professor em seu planejamento não propicia que estes recursos sejam incorporados em suas práticas diárias. A Educação Física, enquanto componente curricular, ainda avança com passos lentos na direção de estudos acerca do uso das TICs em situações de aula.

A escola do futuro não pode ignorar os avanços tecnológicos que ocorreram nas últimas décadas. No entanto, precisa ter nas tecnologias digitais um apoio e não o principal protagonista do processo de aprendizagem. O uso dessas ferramentas ainda exige adaptações dos sistemas de ensino. A principal delas passa pelo investimento na formação dos professores.

O uso das TICs na Educação Física, pode acarretar o falso mito de que implicará na diminuição das experiências corporais inerentes ao componente curricular. Contudo, a ideia não é inserir as TICs nas aulas e tentar encontrar razões que justifiquem sua utilização, mas compreender o que elas podem oferecer à área, ou seja, aproveitar aquilo que os recursos midiáticos e tecnológicos oferecem para desconstruir, reconstruir e ampliar os conhecimentos sobre a cultura corporal dos estudantes.

Verificando a produção científica acerca das TIC e Educação Física é possível perceber que alguns estudos estão centrados no uso destes recursos enquanto material de apoio para o professor (GINCIENE, 2012; DINIZ, 2014; FRANCO, 2014; FRAIHA, 2016).

Entre aqueles centrados no uso das tecnologias para apoio ao professor temos o estudo de Ginciene (2012), que organizou um material didático virtual composto por jogos

virtuais, sites, blogs, vídeos e redes sociais, constituindo um banco de dados para auxiliar o professor no ensino do atletismo, em especial a prova dos 100 metros rasos nas aulas de Educação Física.

Acerca das pesquisas, temos o estudo de Baracho, Gripp e Lima (2012), que relatam uma experiência que consistiu na utilização do videogame Nintendo Wii na aula de Educação Física como ferramenta para o ensino do Beisebol para alunos de 13 e 14 anos numa escola pública de Minas Gerais.

Diante da maneira como a docente utiliza as TIC em suas aulas, podemos interpretar que as mesmas contribuem de forma singular nesse ambiente de estudo para reconhecimento da EF como uma disciplina que tem conteúdo para ensinar e um planejamento a ser desenvolvido.

Em linhas gerais, um primeiro efeito da incorporação das TIC em sala de aula é a necessidade de o professor revisar sua própria prática pedagógica para melhor adequação e usos efetivos da tecnologia.

LELES (2004) considera a Educação Física é uma disciplina indispensável ao cotidiano escolar, uma vez que proporciona desenvolvimentos que vão do cognitivo, social, até a formação crítica e política dos alunos.

A partir daí pode-se aprofundar a discussão focando no professor desta área, que possui sua estruturação relacionada ao momento em que esse profissional se encontra no espaço escolar, nesta batalha constante com a construção de novos saberes, em um local específico, feito para essa busca.

OLIVEIRA, 2007; DAL ROSSO, 2008; LEITE; RIBEIRO, 2012 apontam que, “embora a incorporação das TIC possa por um lado facilitar o trabalho do professor, de outro isso lhe custa horas a mais de trabalho.

Considerando que muitas vezes, em virtude dos baixos salários, o professor é obrigado a assumir extensas jornadas de trabalho, lhe falta tempo para pensar metodologias com o emprego das TIC (LEITE; RIBEIRO, 2012).

Além disso, tal experiência promove a aproximação das famílias à vida escolar dos alunos. Certamente essas são experiências de aprendizagem que não poderiam ser propiciadas sem o auxílio das tecnologias.

Deste modo, limitar a Educação Física escolar ao mero aprendizado de modalidades desportivas ou ainda a um caráter recreativo, é limitar a ação do corpo em

um só requisito, desconsiderando e formalizando todos os indivíduos como pertencentes a uma só vontade.

5 O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA FRENTE ÀS NOVAS TECNOLOGIAS

A Educação Física torna-se uma importante disciplina no desenvolvimento intelectual, social, cultural e físico das crianças e adolescentes que integram o público frequente no Ensino Fundamental I e II.

Em 1996, foi aprovado como parte integrante da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, Lei nº 9.394, no parágrafo 3º do seu artigo 26, texto que reconhecia a Educação Física como componente curricular, mas que a facultava no turno noturno de ensino.

Em 2001, a Lei nº 10.328, de 12 de dezembro, através do Projeto de Lei nº 2.758 de 1997, do então deputado Pedro Wilson, alterou o parágrafo 3º do artigo 26 da LDB apenas fazendo incluir o termo “obrigatório” no texto original de 1996, diminuindo a possibilidade de qualquer interpretação de que a Educação Física poderia não ser um componente curricular obrigatório da educação básica.

A formação continuada e a reciclagem dos profissionais que estão atuando fazem parte de um processo de formação essencial para que o professor continue a inspirar, buscando estruturas através da pedagogia do esporte para atender às principais demandas dos alunos (JUNIOR e SOUSA, 2008).

O profissional deve analisar e escolher uma metodologia que seja harmonizável com as necessidades dos discentes, permitindo que o processo de ensino e aprendizagem seja eficaz.

“Uma escolha equivocada das metodologias podem implicar em uma desmotivação e conseqüentemente na evasão do esporte e especialização precoce (JUNIOR e SOUSA, 2008).”

De acordo com Kunz (2012), na escola, “a Educação Física é a disciplina que introduz o aluno naquilo que os especialistas da área chamam de “cultura corporal do movimento”, ou seja, o conjunto de conhecimentos culturalmente produzidos que se referem à movimentação do corpo”.

Quanto ao uso da internet como interferência nas aulas de Educação Física Schwartz (2007) afirma que, nesse campo, crescem cada vez mais as vivências que

utilizam o ambiente virtual, surgindo novas opções a cada dia, assim como novos significados e interesses, atendendo a heterogeneidade dos usuários.

A Educação Física mediada por tecnologia traz a oportunidade aos alunos de estudar em uma metodologia diferenciada, mas que está sendo desenvolvida de acordo com a sua realidade, voltada para o conhecimento tradicional e respeitando a pluralidade cultural de cada indivíduo e de sua regionalidade.

Na visão de Hoefling e Oliveira (2015)

É tarefa dos educadores e principalmente da escola e nesse caso também da disciplina de Educação Física respaldar o aluno em suas escolhas sobre como usufruir das mídias, mas sempre sobre orientação do professor, procurando sempre atuar como mediador, mas para isso elas precisam ser reconhecidas como conteúdos de extrema relevância no currículo escolar

Na Educação Física escolar, a utilização de projetores e computadores viabiliza a apresentação de novos conceitos de esportes antes desconhecidos, além estimular e favorecer a inserção dos alunos no aspecto social, com a promoção de debates sobre atualidades e conhecimentos, oferecendo a oportunidade do reconhecimento do seu papel na sociedade e efetiva apropriação de sua corporeidade.

Além de inovar nas aulas, o professor pode, por exemplo, desenvolver conteúdos impossíveis de serem desenvolvidos na escola, pois necessitariam de recursos materiais e estrutura física para praticá-los.

Finck (2012) ainda destaca que “a boa prática do professor está inserida nas ações, que não estão predeterminadas; ele tem de tomar decisões que não constam no seu planejamento.”

Enquanto outras disciplinas têm seus conteúdos programados e organizados, a EF não possui uma identidade formada. Isso reflete na dificuldade que os professores possuem em selecionar determinado conteúdo para certa faixa etária.

Para Carvalho Junior (2015) “trabalhar com tecnologias e ambientes virtuais exige conhecimentos e metodologias específicas do professor, pois as tecnologias por si só não mudam muita coisa.” Com isso, a importância da Educação Física como componente curricular dentro do contexto sociocultural de oportunidades para conhecer e perceber, de alguma maneira, o corpo e seus movimentos, sempre tentando ultrapassar expectativas e melhorando o potencial.

Na realidade vivida por muitos e muitos anos no contexto escolar, a disciplina de Educação Física, constata-se que é comum considerar que uma bola e alguns alunos,

fazem a aula acontecer na escola proporcionando a reafirmação de mitos, as aulas de Educação Física vão muito além destes arcabouços pedagógicos, e neste intuito que se justifica este trabalho buscar como as novas tecnologias possam recriar o olhar sobre o ensino e o trabalho do profissional de Educação Física.

Prensky (2012) reconhece que “os jovens que estão nas nossas escolas mudaram radicalmente os seus hábitos e comportamentos e o sistema educacional continua a usar modelos tradicionais”. A chave para o sucesso na implementação de uma educação inovadora, está na mudança do foco das pessoas e da criação de um ambiente que permita a participação dos atores envolvidos, para que conheçam o processo e possam contribuir com ele.

A internet, as tecnologias móveis e as mensagens instantâneas fazem parte integral das vidas destes nativos digitais e pode-se acrescentar à sua fala, as redes sociais. Além de estimular essa colaboração, eles adquirem a sensação pertencimento e de autoria, que via tirá-los da passividade e os coloca no centro do processo de aprendizagem – e as pessoas são o centro do processo da educação inovadora. (Prensky, 2012)

Prensky (2012) aconselha os professores a “aproveitarem a evolução e avanço da tecnologia móvel para utilizar o celular na escola como uma ferramenta de ensino”. É importante ressaltar que o professor sempre deve levar para as aulas assuntos que estejam dentro do componente curricular, mas também que esteja dentro da realidade e da modernidade que o aluno está inserido, tentando sempre atender não só aos seus propósitos, mas também aos dos alunos.

Nos últimos anos, a formação de professores de Educação Física tem sido fortemente apoiada por meios audiovisuais, com destaque para o vídeo, no entanto, tem faltado a sistematização e a integração das imagens, com os modelos teóricos e os exemplos práticos.

O professor, ao lidar com as TDIC, precisa estar em constante aprendizagem, porque, diariamente, novas tecnologias são criadas e atualizadas e cabe a estes inseri-la ao seu cotidiano acadêmico. Então, pensar essas possibilidades de ações virtuais não exclui a luta por escolas públicas com estrutura física, com quadra, espaços e locais adequados para aulas de Educação Física de qualidade.

Segundo Hoefling e Oliveira (2015) “Os professores não podem ignorar as tecnologias, pois hoje elas, são uma necessidade e interferem na relação com o mundo.” Portanto, os professores precisam adquirir as habilidades necessárias para o uso das

tecnologias tanto para acrescentar o seu próprio conhecimento e para buscar informações quanto a transmitir essas informações aos seus discentes.

6 O JOGO DIGITAL COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Podemos compreender a cultura eletrônica como técnicas imaginadas, fabricadas pelo homem e que participam na constituição da humanidade atual, à qual não se pode atribuir apenas um sentido único, sempre instrumental, uma vez que diferentes ideias, projetos sociais, interesses e estratégias de poder tencionam o seu uso (LEVY, 2001).

Para Carvalho Junior (2015) O jogo virtual e as TICs utilizadas devem ser considerados como mais uma ferramenta didática e pedagógica, assim como a bola, os bambolês, a corda, o elástico, o livro, entre outros. Diante disso, os jogos eletrônicos podem ajudar na aprendizagem de crianças e adolescentes. Os jogos podem se constituir espaço de aprendizagem não só aprendizagem escolar.

Talvez para alguns pensar em jogos virtuais nas aulas de EFE seja um retrocesso, ou até mesmo, uma distorção do real objetivo da disciplina na escola. O corpo em movimento (no sentido de fazer uma atividade corporal) é considerado por muitos a essência da Educação Física no contexto escolar, e uma visão contrária a esta pode ser considerada errada e até mesmo condenável. (CARVALHO JUNIOR, 2015)

Então, os jogos eletrônicos podem ser responsáveis pela junção entre tecnologia e ensino, ou seja, unir o útil ao agradável a favor da educação as crianças agregando valor por tecnologia. Considerando o pensamento majoritário de que o excesso de vídeos, jogos e internet atrapalham os estudos. Assim, por que não aproveitar todo esse interesse que ele já tem na tecnologia exatamente para educar.

Um dos principais objetivos dos docentes não é só ensinar em sala mais também fora dela, o professor tem a possibilidade de ver onde o aluno está errando podendo assim reelaborar e mostrar onde errou. Se algumas ferramentas eletrônicas como os jogos foram utilizadas de forma correta, as mesmas serão grandes aliadas na busca da aprendizagem e consolidação dela.

Lima (2008) ressalta que,

A proposta de utilizar de forma complementar o jogo e as tarefas escolares exige do professor, por meio do processo de formação e de estudo, uma mudança de concepção, que o leve a aceitar a criança como um ser interativo, imaginativo, ativo e lúdico e descubra o potencial de

desenvolvimento que está por trás das brincadeiras e dos jogos (LIMA, 2008, p. 28).

No início dessa modernização, houve quem acreditasse que sozinhas as novidades seriam capazes de melhorar a qualidade do ensino. Atualmente, já se sabe que isso é mito e a tecnologia é apenas um meio para alcançar processos educativos mais eficazes. Ela aproxima a escola da realidade desta geração que praticamente nasceu sabendo usar tudo o que é tecnológico e se transforma em um intermediário atraente, que ajuda a motivar os alunos.

Vemos na nova ótica atual, nossos alunos inseridos no mundo das Tecnologias de Informação e Comunicação – TDICs, todo tempo dentro da escola. Para isso é necessário vencer algumas barreiras, como ausência de infraestrutura, conectividade e formação docente. Muitos professores sentem dificuldade em lidar com programas e ferramentas, pois só tiveram contato com tais tecnologias em sua fase adulta – bem diferente dos nossos alunos, que nasceram na era tecnológica e estão familiarizados com elas.

Ou seja, é possível o acesso às experiências de diferentes sujeitos e grupos que discutem no espaço virtual, sobre as aulas de Educação Física escolar e temas relacionados à cultura corporal, sendo uma fonte de pesquisa a ser explorada por essa área.

Para o professor Souza (2012), o uso das tecnologias pode mudar a concepção da Educação Física Escolar (EFE) como elitista e individualista, uma vez que a produção digital faz com que os alunos trabalhem em grupo, de forma colaborativa e com isso, consigam disseminar para mais pessoas o seu aprendizado.

Eles se comunicam através das redes sociais, resolvem problemas dos conteúdos aprendidos na sala de aula, pedem informações aos seus professores, batem papo, assistem vídeos, faz selfies todo o tempo – porque adoram – pesquisa, leem, ouve e assistem a seus vídeos favoritos.

Os jogos digitais e as TIC em geral são um aparato novo para a escola, com projetos não eficazes e com poucos professores preparados para utilizarem tais tecnologias, se constituindo como dificuldades para a inserção desta nas escolas. Os jogos modernos podem ser uma importante ferramenta, tornando-o atrativo para manter o usuário focado em sua aplicação, assim a atividade física sai do virtual para o real. Exigindo da escola, uma reflexão sobre a implantação do jogo virtual no currículo, não somente na Educação Física escolar, mas em todas as disciplinas nas quais é possível ser empregado como ferramenta de ensino-aprendizagem.

Os aproveitamentos dos jogos digitais nas aulas de Educação Física são tão relevantes que em uma escola da rede pública de Nova Iorque, criada pelo Institute of Play, todos os conteúdos são ensinados por meio de games (virtuais e reais) aos 360 alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

Na Educação Física foi defendida uma tese de doutorado em que foi construído um jogo digital, inicialmente para o computador, com o objetivo de ensinar a história dos jogos olímpicos para alunos [5], tornando a aula sobre esta temática mais lúdica e pedagógica. Este jogo digital apresenta conceitos e provas instigantes para os alunos avançarem de fase e continuar a aprender sobre a história e as modalidades do atletismo.

A aprendizagem torna-se realmente um norteador de construção da real cidadania, quando o aluno se torna agente, e os videogames proporcionam isto, ao manipular, tomar decisões, pensar, refletir, colaborar, trocar informações e conhecimentos. Assim, os jogos digitais são uma valiosa ferramenta que permite aos alunos a recriarem-se em novos mundos, se divertirem e aprenderem ao mesmo tempo (GEE, 2003).

O problema é que deve ocorrer uma conscientização crítica sobre o uso dos jogos digitais, sendo uma atividade desconexa com o conteúdo de ensino ou com o objetivo da aula promovendo opiniões restritas e sem criticidade sobre a cultura corporal. Bem como a falta de apresentação dos efeitos do uso exagerado e as consequências aos usuários como, por exemplo, limitação nos movimentos motores, baixa motivação para prática de atividades físicas e desenvolvimento de doenças hipocinéticas.

O professor deve auxiliar os alunos a desenvolver a criticidade e reflexão perante o conteúdo e suas ações durante o jogo, bem como discutir sobre os limites, as facilidades, os erros, as contradições, os valores, os assuntos que estão por traz da indústria dos jogos digitais.

O jogo digital, por exemplo, Capoeira Fighter, permite discutir com os alunos as diferenças entre a capoeira de Angola e a regional por meio dos golpes executados no jogo e sobre os golpes inclusos que não são pertencem à capoeira, como o soco, e o som dos instrumentos tocados no jogo que são acelerados e metalizados, levando a uma aprendizagem da capoeira de forma lúdica e contextualizada.

Em seguida, na aula com o jogo digital, os alunos foram questionados sobre o que aprenderam na aula anterior para reforçar os conhecimentos abordados e houve grande lembrança e participação dos mesmos. Após estes questionamentos os alunos jogaram o jogo digital durante aproximadamente 20 minutos. O jogo digital teve um papel importante no ensino, contribuindo para a discussão desta prática como jogo, dança, luta ou esporte.

É importante que durante o uso dos jogos digitais haja reflexões sobre a diferença entre a experiência do jogo virtual com o real. Bianchi (2008) aponta também a importância da Educação Física, de forma que os alunos possam compreender as limitações, as consequências dos exageros e atribuir significado nas informações que elas veiculam sobre a cultura corporal e a verdadeira importância da Educação Física.

Contudo, deve-se considerar que os jogos digitais são apenas um aporte para o ensino da Educação Física. Todos os jogos utilizados retrataram os conteúdos e conhecimentos específicos da área, explorando as suas diferentes dimensões, não dizendo e desmerecendo o papel do profissional de Educação Física.

Percebe-se que o professor de Educação Física, deve priorizar e resolver questões anteriores à ausência de recursos tecnológicos como o baixo número de materiais de Educação Física e a falta de interesse e reconhecimento da área por alunos e demais professores.

Neste sentido a proposta de intervenção pedagógica com a utilização de um jogo digital insere-se na realidade da Educação Física escolar pela sua contemporaneidade e dinamismo, bem como a aceitação pelos alunos de hoje. Os jogos digitais não devem ser somente uma ferramenta para motivação: estes devem ser associados à aula em uma ou nas três dimensões dos conteúdos (conceitual, atitudinal, procedimental) e os alunos devem participar da construção do conhecimento sobre o assunto tratado.

Na escola, segundo Sancho (2006), o uso do computador-Internet se dá mediante utilização de softwares, jogos educativos e pesquisas na rede, recursos estes que possibilitam novas formas de tematização dos conteúdos, ampliando o acesso à informação e reestruturando o espaço escolar.

Entende-se que a Educação Física deve comportar diversas “modalidades vivenciais” e para tal, deve fazer “oscilar” os processos de virtualização e atualização dos jogos/esportes, e um dos caminhos para isso é “atualizar” em experiência corporal o que é apenas vivência eletrônica. (FERES NETO, 2001)

Optamos, neste estudo, pelo jogo de estratégia desempenhado por personagens do filme “Harry Potter”, denominado “Quadribol” do filme “Harry Potter”, disputado por duas equipes e suas “vassouras voadoras”, no qual os jogadores buscam marcar o maior número de “goles” (acertar a bola em um dos três arcos suspensos rebatendo-o com a vassoura ou com seus bastões). Além dos “jogadores”, há os “rebatedores”, que protegem os jogadores (como uma defesa) dos “balaços” (outro tipo de bola), e o “pegador” que tem a única função de pegar o “pomo de ouro” (terceiro tipo de bola), uma bolinha com asas e muito rápida. O “pomo de ouro” dá a vitória para a equipe no jogo do filme. (COSTA, 2006)

De acordo com a pesquisa de Costa (2006) “Busca-se, em conjunto com os professores, introduzir nas aulas de Educação Física, experiências corporais sob a forma de jogos, que resultassem da transferência de “jogos virtuais, conhecidos ou não dos alunos.”

Em uma primeira fase, após assistirem ao filme ou jogarem o videogame, foi realizada uma análise e discussão dos mesmos, na qual se valorizou a opinião dos alunos a respeito do meio utilizado, os aspectos positivos e negativos que podem trazer, bem como a questão da utilização desses meios de forma sadia e equilibrada com outras atividades. (COSTA, 2006)

A fase seguinte foi a parte “prática”, na qual o professor da turma propôs um jogo baseado nas experiências vividas pelos alunos na primeira fase, quando assistiram aos trechos do filme (EPA) e jogaram videogame (EPU), para que os mesmos experimentassem corporalmente, por meio desse jogo proposto, aquilo que vivenciaram assistindo ao filme ou jogando videogame. (COSTA, 2006)

Após as aulas práticas, a terceira e última fase retomou as discussões feitas anteriormente, agora com a perspectiva de já se ter experimentado corporalmente o que foi anteriormente “assistido” (filme) ou “jogado” (videogame), ou seja, atualizado aquilo que foi vivenciado com a utilização de um meio virtual e, novamente, para verificação da compreensão das novas discussões, foi sugerido a mesma forma de registro: texto e desenho. O registro de todo o desenvolvimento da pesquisa-ação e suas fases foi feito por meio de fotografias digitais e filmagens, que foram analisadas à luz dos objetivos desta pesquisa: as aulas foram descritas e avaliadas pelo pesquisador e professores envolvidos, considerando os objetivos e conteúdo para elas planejados anteriormente, e comparando o envolvimento e manifestações dos alunos na primeira e na terceira fase. (COSTA, 2006)

7 O USO DO CELULAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Atualmente, o Brasil tem mais telefones celulares que habitantes. Dados da Anatel indicam que o país terminou o mês de março de 2013 com 264,05 milhões de celulares. (ANATEL, 2017)

Já de acordo com a pesquisa realizada pela empresa de segurança digital FSecure, da Finlândia, o Brasil ocupa a quinta posição no ranking em relação a números de celulares e acessos móveis e está em terceiro lugar no quesito acesso de crianças a

dispositivos móveis. A União Internacional de Telecomunicações considera que o celular é a tecnologia mais rapidamente adotada na história da humanidade (CASTELLS, 2008), (MERIJE, 2012).

Para Campos (2007) “a escola pode se beneficiar de várias formas com as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC para melhorar o processo de ensino-aprendizagem”. Entre várias a escola tem o laboratório de informática, com computadores conectados à internet e o telefone celular.

Segundo Sena e Burgos (2010),

O telefone celular vem atuando como participante assíduo em meio à realidade pedagógica de escolas da rede pública, particular e universitária, já que representa uma ferramenta que figura intimamente socializada às diferentes práticas sociais, na qual seus usuários demonstram letramentos para o seu uso, como adeptos a consumirem seus avanços e convergências midiáticas.

Destarte, as novas tecnologias no âmbito escolar, mais precisamente nas aulas de Educação Física, possam possibilitar uma maior socialização dos alunos principalmente na consolidação e construção de novas ideias e pensamentos, proporcionados assim, que os alunos compreendam melhor os assuntos da Educação Física e das demais matérias.

As aulas de Educação Física antes eram as mais esperadas, por ser o momento de se movimentar, de se expressar corporalmente, hoje ele se tornaram aulas para passar o tempo, para conversar com os amigos, usar os celulares para jogar.

Por se tratar de um conjunto de saberes diversificado e riquíssimo, deve-se transmiti-lo na escola. Nesse estudo, apresentamos novos aliados no processo de ensino-aprendizagem dessa disciplina: o computador e o telefone celular.

Dentre as TICs percebemos uma grande atração pelas tecnologias móveis conectadas à internet (celulares, smartphones, notebooks, tablets, ipad e outros).

Os smartphones estão alterando as possibilidades de comunicação e informação no dia a dia das pessoas. Isso tem mudado o modo como elas se comunicam, afetando as relações e a subjetividade das mesmas, tornando a comunicação bem mais rápida. (MOURA 2009).

Usando desses artifícios, o professor pode utilizar destas ferramentas para atrair mais alunos, ficando cada vez mais perto da realidade do aluno, entrando cada vez mais no mundo deles e incentivando cada vez mais a prática esportiva, dentro ou fora da escola.

Nesse sentido, enfatizamos a importância da aderência das TIC nos currículos da licenciatura com a necessidade de compreender as relações que se estabelecem entre a Educação Física e as TIC na escola e principalmente, de esforços para evidenciar e discutir possibilidades de utilização das TIC nas aulas de Educação Física.

O aparelho de celular na atualidade tornou-se um dispositivo que oferece vários recursos e ferramentas tecnológicas convertendo-se em um aparelho multimídia.

Através dele é possível tirar fotos, filmar, ouvir música, gravar voz, enviar mensagens, ouvir rádio, TV, jogar, tudo isso conectado à internet. As mídias, desse modo, dão suporte às TICs realizando o acesso às informações e todas as demais formas de articulação comunicativa em todo o lugar e a qualquer hora. As tecnologias de comunicação e informação invadem o cotidiano das pessoas que se interagem com elas.

Evidencia-se assim, que o planejamento pautado com tecnologias atraem os estudantes, pois se percebe que se podem divulgar descobertas, descobrir novas maneiras de aprender e escolher o que lhes é mais significativo, tornando-se um cidadão crítico e atuante na sociedade em que vive.

De acordo com o documento da Unesco em relação à aprendizagem utilizando recursos móveis:

As pesquisas da UNESCO revelaram que os aparelhos móveis podem auxiliar os instrutores a usar o tempo de aula de forma mais efetiva. Quando os estudantes utilizam as tecnologias móveis para completar tarefas passivas ou de memória, como ouvir uma aula expositiva ou decorar informações em casa, eles têm mais tempo para discutir ideias, compartilhar interpretações alternativas, trabalhar em grupo e participar de atividades de laboratório, na escola ou em outros centros de aprendizagem (UNESCO, 2014, p. 18).

A Educação Física é uma disciplina que possui um amplo conteúdo formado pelas diversas manifestações corporais criadas pelo ser humano ao longo da história, para isto o smartphone pode ser um importante aliado.

Assim, o professor de Educação Física pode trazer o movimento para sua aula, tornando o aluno parte atuante do processo pedagógico, tornando a aula mais próxima da realidade do alunado. No ato pedagógico as aulas podem ser transformadas pelo senso de investigação e pesquisa, ampliando o conjunto de conhecimentos que não se esgotam nos conteúdos, nas metodologias, nas práticas corporais e nas reflexões (PARANÁ, 2008, p. 72).

É importante discutir com os alunos como utilizar o smartphone fora da escola. Nos tempos de hoje o smartphone é parte do cotidiano deles, dessa forma é importante que

professor os ensine a usar com sabedoria, pois a maioria desses alunos desconhece a grande ferramenta de aprendizagem que tem em suas mãos.

O uso do smartphone de maneira responsável dentro dos limites éticos e morais da escola pode até mesmo ajudar o educador a trabalhar com eles em sala de aula. É necessário que a escola e os professores aceitem que o celular está incluído na cultura do nosso país, fazendo parte da vida tanto dos alunos, quanto a de professores e pais, para que assim seja possível o uso do smartphone em sala de aula. Pois a escola tem o dever de inserir os alunos no contexto da sociedade atual.

Nas lojas virtuais de aplicativos para os sistemas operacionais dos dispositivos móveis, são encontradas diversas aplicações na área da Educação Física, mais especificamente relacionadas à atividade física e educação, saúde, sendo muitas delas gratuitas.

Há, por exemplo, aplicativos que permitem verificar a frequência cardíaca com o auxílio da lente e da luz da câmera, ou percursos e distâncias percorridas utilizando os recursos do GPS, além de atlas de anatomia em 3D e aplicativos que trazem demonstração de exercícios físicos.

Diante dos exemplos aqui mencionados, que trazem diferentes propostas de utilização das TICs nas aulas de Educação Física, percebe-se a diversidade de espaços, objetos e objetivos que permeiam as relações entre estas duas grandes e abrangentes áreas.

Conclui-se que, o uso do computador e do telefone celular nas aulas de Educação Física apresentaram-se proveitosas, dinâmicas e significativas, em relação à aprendizagem dos alunos, ocasionando um processo de mudança na atuação pedagógica dos professores, sendo esses caracterizados como responsáveis pela orientação e mediação dos conteúdos.

8 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a elaboração deste trabalho foi à abordagem qualitativa realizada por meio de pesquisa bibliográfica com a qual se contou com a preciosa colaboração de diversos autores e revistas especializadas. O grande recurso tecnológico para as aulas da disciplina torna-se o centro metodológico deste trabalho, entendendo como trabalhar as práticas corporais por meio da apreciação.

"Há esportes que são impraticáveis na escola, como canoagem e para glíder, mas que podem ser estudados por causa das tecnologias", diz Marcos Garcia Neira, professor de metodologia do ensino de Educação Física na Universidade de São Paulo (USP). Preparar uma atividade em vídeo sobre o judô, por exemplo, pode servir para explicar as regras que não ficam claras nas transmissões dos Jogos Olímpicos na TV.

A pesquisa qualitativa com o apoio teórico na fenomenologia é essencialmente descritiva. E como as descrições dos fenômenos estão impregnadas dos significados que o ambiente lhes outorga, e como aquelas são produtos de uma visão subjetiva, rejeita toda a expressão quantitativa, numérica, toda medida. Assim, os resultados são expressos, por exemplo, em retratos (ou descrições), em narrativas, ilustradas com declarações das pessoas para dar o fundamento concreto necessário.(TRIVINOS, 1992, p. 128).

O presente trabalho foi realizado por meio de uma revisão de literatura. Os artigos revisados foram de um período de 9 anos abrangendo os anos de 2010 a 2019. Tratou-se de um estudo de revisão bibliográfica, utilizadas as bases de dados Scielo, CAPES, Google Acadêmico e portais específicos de alguns periódicos.

Em seguida, foi pontuada a utilização da informática como ferramenta inovadora do processo ensino-aprendizagem com vistas ao melhoramento não só da aprendizagem do aluno, como também uma maneira de garantir a ele sua inclusão no mercado de trabalho e sua importante posição como cidadão no meio em que vive e atuante dentro da sociedade.

Para o presente estudo foi utilizada uma pesquisa bibliográfica, que segundo Gil,

Pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” acerca de autores colaboradores ao entendimento da aprendizagem e suas dificuldades na aquisição. (GIL, 1999, p. 48)

De acordo, com a metodologia descrita de GIL 2002, foram realizadas da seguinte maneira: escolha do tema, referencial teórico, elaboração do problema de pesquisa, definição de objetivos gerais e específicos, busca em plataformas, leitura do referencial teórico, fichamento, planejamento do assunto e desenvolvimento da fundamentação teórica.

As pesquisas desenvolveram análises de plataformas, como o Facebook para desenvolvimento do gênero nas aulas (MILANI, 2015) e o Youtube para verificar o conteúdo dos vídeos armazenados sobre Educação Física e cultura corporal (CARVALHO, 2013).

9 RESULTADOS E DISCUSSÃO DA PESQUISA

Em concordância com Pontes (2016) investigou-se, uma análise de como a TICS são utilizadas nas aulas de Educação Física, que se demonstra através de uma discussão de como é verificado o uso das novas tecnologias nas aulas de Educação Física.

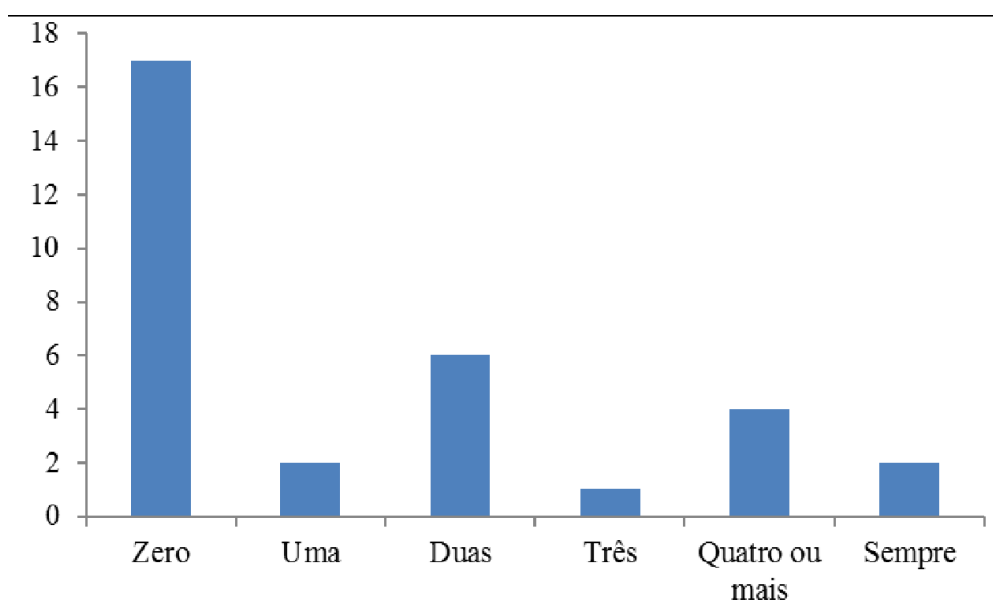
Integrar as tecnologias educacionais no contexto da revisão bibliográfica, proporcionou contribuições para os participantes e reflexões sobre a temática da educação física.

O propósito da pesquisa era investigar as potencialidades dos recursos para a prática pedagógica, identificar as contribuições e dificuldades da integração entre a tecnologia e o processo de ensino-aprendizagem.

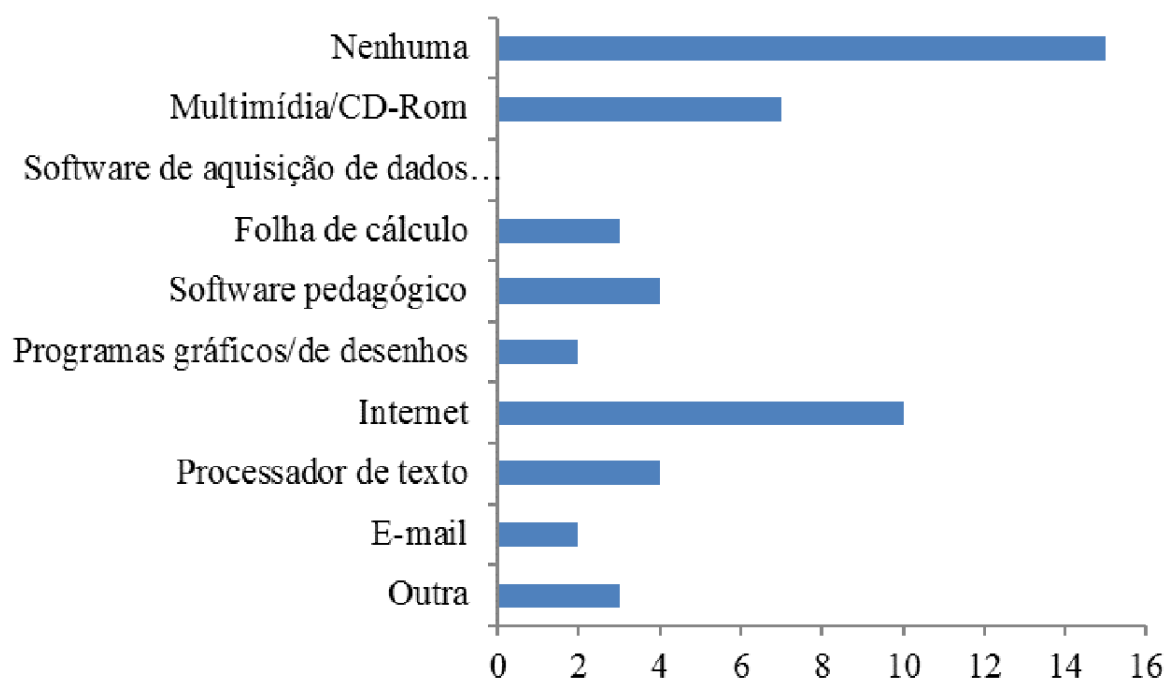
O movimento proporcionou resultados que possibilitaram avaliar as possibilidades de integrar tecnologias nas aulas de Educação Física dos fatores que interferiam no desenvolvimento do trabalho.

De forma geral, demonstrar que a existência de um planejamento contribuiu para que as tecnologias pudessem ser integradas nas aulas. Ao longo do trabalho discutimos o quanto isso é importante para a Educação Física.

Em relação ao uso do computador e de recursos audiovisuais e midiáticos pelos os professores de Educação Física formulou os seguintes gráficos abaixo que servirão de aporte para ilustrar como as TICs podem contribuir nas aulas de Educação Física segundo a opinião de professores que pode ser verificado no Gráfico 1 e 2 .

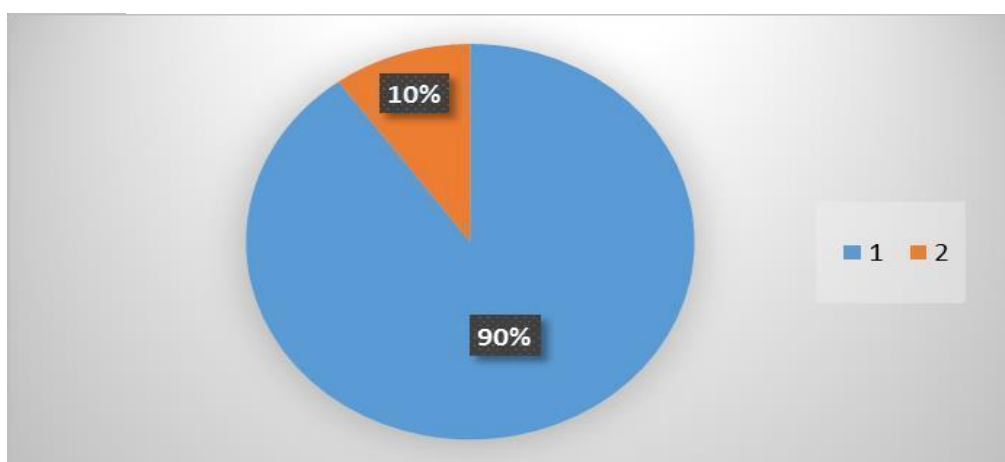
Gráfico 1 Frequência da utilização da informática nas aulas de Educação Física

Fonte: Dados da pesquisa

Gráfico 2 Aplicações midiáticas utilizadas nas aulas de Educação Física

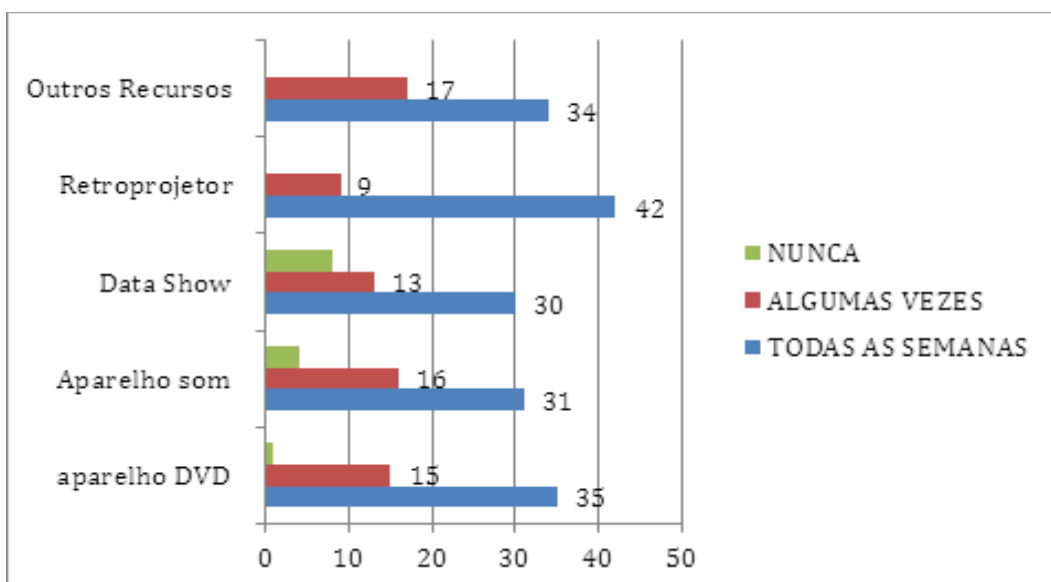
Fonte: Dados da Pesquisa

Gráfico 4 A favor do uso das tecnologias nas aulas de educação física.



Fonte: Dados do autor

Gráfico 5 Uso de recursos multimídias pelos docentes



Fonte: Dados do autor

Porém as TICs são apenas um importante recurso de aprendizagem, para tornar a aula de Educação Física, mas dinâmica e proveitosa. É importante frisar que, antes de tudo, é preciso ter claro os objetivos da inserção das TICs e qual a contribuição destas para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Foi apontada ainda, a utilização de aulas com recursos audiovisuais (notebook, Datashow, slides, músicas, etc.), podendo exibir aos alunos vídeos sobre as modalidades esportivas e seus fundamentos, utilizar músicas para atividades de danças e brincadeiras, e exibição de conteúdos com recursos para facilitar uma melhor assimilação pelos alunos.

É preciso considerar também que muitos professores ainda podem apresentar uma visão reducionista da Educação Física levantada na discussão de Bianchi, Pires e Vanzin (2008, p. 68), pelo fato de considerarem que “o lugar da disciplina seria a quadra ou o campo de futebol da escola e seus conteúdos envolveriam movimentos físicos ou práticas”, resistindo, assim, a buscarem formação para a implementação dos recursos tecnológicos em suas aulas.

O que pode se perceber é a necessidade de um olhar mais aprofundado na formação dos acadêmicos de Educação Física e também de apoio e incentivo a estes docentes através de cursos ou aperfeiçoamentos para qualificar-se acerca das tecnologias na educação, principalmente voltada para sua área de formação pedagógica, a disciplina de Educação Física.

10 CONCLUSÃO

O uso de tecnologias nas aulas de Educação Física é um importante recurso que pode ser utilizado pelo professor em suas ações pedagógicas, despertando no aluno um aprendizado ativo e criativo no desenvolvimento de seus conhecimentos.

As tecnologias surgem possibilitando novas formas de aprendizado e construção de conhecimentos. Em princípio, quando bem utilizadas e orientadas, as vantagens são identificadas com as novas possibilidades que enriquecem o aprendizado e a prática pedagógica.

Ao realizar os estudos para a revisão de literatura, no aporte teórico deste trabalho, identifica-se da construção histórica da Educação Física a presença das civilizações que contribuíram com a evolução da disciplina (CÉU, 2012).

A partir da construção deste trabalho, que tal perspectiva vincula-se em parte por duas questões: pela própria identidade culturalmente construída que remete a prática das vivências que englobam a motricidade corporal humana nas aulas de Educação Física Escolar em um ambiente “exclusivo”, ou seja, na quadra de esportes da escola; e a tendência de uma visão socialmente concebida que vinculam jogos eletrônicos ao sedentarismo.

Para a efetivação concreta destes princípios que regem a disciplina de Educação Física, se torna essencial o planejamento das aulas, avaliações dos conteúdos teóricos e

práticos, para assim garantir a formação deste aluno que posteriormente será um cidadão.

A tecnologia não é só uma estratégia didática, mas também um fim, que pode e deve ser desenvolvido transversalmente por todas as disciplinas, inclusive a Educação Física.

O educador deve propiciar o desenvolvimento da autonomia do aluno na busca de informações significativas para compreender o mundo e atuar no desenvolvimento crítico verdadeiramente como cidadão democrático e participativo.

Proporcionar esta integração entre as TDICs e o currículo é trazer a formação do ser humano dialógico, questionador, reflexivo e crítico, que pode transformar a si e ao mundo.

A sociedade passa por um período de transição, em que adultos vivenciam a chegada das tecnologias e as crianças já nascem inseridas no mundo virtual e digital.

Dessa maneira, se cria possibilidades para o aluno vivenciar e experimentar o processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que o mesmo se aproprie das ações e ultrapasse o ambiente escolar.

Partindo deste foco, viu-se que a desmotivação dos alunos está relacionada à falta de estratégias e conteúdo que façam relação com o seu cotidiano.

Constatou-se que a diversidade de conteúdos estratégias metodológicas facilitou e ressignificou as práticas pedagógicas existentes, promovendo mais interesse e participação por parte dos envolvidos no processo ensino e aprendizagem.

No entanto é preocupante a situação de professores que não estão preparados para lidar com as tecnologias digitais, mas percebe-se que todos sabem da importância das TICs no processo ensino e aprendizagem.

Quanto ao objetivo deste trabalho, entende-se que os objetivos foram respondidos ao longo o trabalho e que a relação entre o ensino e a aprendizagem versus tecnologia digital está presente no processo de ensino, e as mudanças estão acontecendo, e, ao utilizar as ferramentas tecnológicas durante as aulas, os alunos se sentem mais interessados e motivados, pois quando os professores levam para a sala de aulas uma nova forma de ensinar os alunos demonstram maior interesse em aprender dentro de um contexto interessante e motivador.

Com a busca pela integração das TDICs aos planejamentos, evidenciou-se uma integração entre os discentes da área, planejando conteúdos que enfatizaram o esporte como objeto de conhecimento.

Para que este processo se efetive, faz-se necessário a atuação do professor como mediador das aulas, proporcionando caminhos motivadores e prazerosos para que os alunos se relacionem com a cultura de movimento.

Somente com um professor consciente da necessidade de atualizar-se constantemente e de repensar suas práticas com base nos resultados obtidos e nas diferentes possibilidades de lecionamento poderá atingir os objetivos propostos neste trabalho.

O governo deve propiciar aos educadores cursos de capacitação nas tecnologias educacionais, facilitando a inclusão e permanência dos professores no contexto e no mundo das novas tecnologias, transformando-os para que possam transformar.

Este texto é apenas uma reflexão sobre um tema que está longe de se esgotar: reflexões de um processo de experiências e pesquisas no cotidiano das aulas de Educação Física com o auxílio das novas tecnologias.

Muitos problemas encontrados pelos professores continuam os mesmos, e outros surgem junto às transformações sociais. Hoje, vivemos na sociedade da informação, digital e tecnológica. Grande parte dos cidadãos é adepta de aparelhos tecnológicos diariamente.

A sociedade passa por um período de transição, em que adultos vivenciam a chegada das tecnologias e as crianças já nascem inseridas no mundo virtual e digital. Esse período de transição é passageiro, mas traz dificuldades características dessa época, desse fenômeno. Professores que estão aprendendo a utilizar tecnologias se deparam com alunos que vivem a tecnologia desde cedo. Cabe não só ao professor buscar capacitação e atualização profissional como também às instituições de ensino dar apoio e incentivo aos professores.

Esta visão de espetáculo produzida pelas TICs quanto ao esporte, produzem certa desconfiança em seu próprio uso nas aulas de educação física, pois o que se tem possibilidade de acesso a todos são imagens, enfoques, situações retratadas nestes meios que não condizem com a realidade da maioria da população, por isso têm-se uma visão limitada quanto ao esporte se nos detivermos a utilizar apenas o que é destaque na mídia atualmente.

Em síntese, é possível concluir que as mídias colocam um problema pedagógico para a Educação Física escolar, pois se as informações e imagens provenientes das mídias são constituintes e constituidoras da cultura corporal de movimento, devem

também ser objeto e meio de educação, visando preparar alunos para estabelecerem uma relação crítica e criativa com os discursos difundidos por esses meios.

Ensino com tecnologia deve ser sinônimo de ensino para reflexão e pensamento crítico, aliado ao suprimento das necessidades reais dos educandos.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Igor Valença de. **Dificuldades encontradas na Educação Física Escolar que influenciam na não participação dos alunos**: reflexões e sugestões. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>. Revista Digital - Buenos Aires - Ano 14 - Nº 136 - Setembro de 2009.

ALMEIDA, M. E. B. **Integração de currículo e tecnologias**: a emergência de web currículo. Anais do XV Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

ALMEIDA, M. E; VALENTE, J. A. Web currículo: **integração de mídias nas escolas com base na investigação com o estudo de fatos científicos para fazê-lo científico**. In: RAMAL, A. SANTOS, E. (Org.). Currículos: teorias e práticas. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; **Proinfo**: Informática e Formação de Professores – Vol. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância –, 2000.

ALVES, Rogerio Othon Teixeira. **Educação Física**: Historia da educação física e dos esportes. Ed. UNIMONTES, Montes Claros-MG, 2013.

ARAÚJO, Patrícia Kricheldorf Hermes; PILLOTTO, Silvia Sell Duarte. **As redes sociais como possibilidade de aprendizado no currículo e nas construções identitárias no contexto da educação infantil**. Currículo sem Fronteiras, v. 13, n. 1, p. 20-34, 2013.

BARACHO, A.F.de. O; GRIPP, F.J.; LIMA, M.R. de. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BELLONI, Maria Luiza. **Educação a Distância**. 5. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia** - educação. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

BENITE, A. M. C., & Benite, C. R. M. (2008). **O computador no ensino de educação física**: Impressões versus Realidade. Em Foco as Escolas Públicas da Baixada Fluminense. 2008

BETTI, Mauro. **Imagens em avaliação**: uma pesquisa-ação sobre o uso de matérias televisivas em aulas de educação física. Educar em Revista, Curitiba, n. especial, p. 137-152, 2010. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index>.

php/educar/article/view/16829/14008>. Acesso em: abril de 2019.

BIANCHI, Paula. **Formação de professores e cultura digital**: observando caminhos curriculares através da mídia-educação. 2014. 291 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

BIANCHI, Paula; PIRES, Giovani de Lorenzi; VANZIN, Tarcísio. **As tecnologias de informação e comunicação na rede municipal de ensino de Florianópolis**: possibilidades para a educação (física). Linhas, Florianópolis, SC, v. 9, n. 2, p. 56-75. jul./dez. 2008. Disponível em: < <http://goo.gl/8Lfxa5>>. Acesso em: 07 abril. 2019.

BRASIL, Presidência da República. **Casa Civil**. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Decreto nº 6.300, http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6300.htm de 12 de dezembro de 2007. Dispõe sobre o Programa Nacional de Tecnologia Educacional – Proinfo. Disponível em. Acesso em 25 de maio de 2019

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <http://www.jusbrasil.com.br/topicos/11689869/artigo-37-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996>. Acesso em: 26 abril. 2019.

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/consti/1988/constituicao-1988-5-outubro-1988-322142-publicacaooriginal-1-pl.html>

BRASIL. **Lei n. 10328**, <https://www.al.sp.gov.br/norma/7922> de 16 de JUNHO DE 2009. Disponível em: Acesso em: 04 maio. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei n. 5692/71**. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1970-1979/lei-5692-11-agosto-1971-357752-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em 21 de abril de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.**

BRASIL. **Resolução do Conselho Nacional de Educação**. CNE, MEC, 2000. Disponível em: <portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB012000.pdf>. Acesso em: 26 abril. 2019.

BRASIL.Senado Federal.
https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.1

BRETON, D. Le. **A construção social do corpo**. Campinas, SP: Papirus, 2002.

BUTRICO, Giovana Moreira; KORSASAKAS, Paula. Educação física escolar: perspectivas educacionais da utilização dos meios de comunicação como recurso pedagógico. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, SP, v. 05, n. 03, p. 39-46. jan./jul. 2006. Disponível em: < <http://goo.gl/6Pt2Ql>>. Acesso em: 14 abril. 2019

CAMILLO, Cíntia Moralles; MEDEIROS, Lisiany Muller. **Educação do campo e suas práticas educativas**: a tecnologia em prol da formação de educadores. In:Tecnologias e educação a distancia no ensino superior. Minas Gerais-MG anais do evento, 2018.

CAMILO, Rodrigo Cordeiro; BETTI, Mauro. **Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a Educação Física escolar**. Motrivivência, Florianópolis, SC, n. 34, p. 122-135. jun. 2010

CARVALHO JUNIOR, Arlindo Fernando Paiva. **As tecnologias na Educação Física Escolar**. Anais do XIX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. Vitória- ES. Setembro, 2015..

CARVALHO, A. O. **Ginástica na escola e a utilização da tecnologia audiovisual** (vídeo). 2012. 147f. Dissertação (Mestrado) – Curso em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2012.

COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006. 190 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/96035>>.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. **A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.), Porto Alegre , v. 32, n. 2-4, p. 89-104, Dec. 2010 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000200007&lng=en&nrm=iso>. access on 29 June 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32892010000200007>.

DAL ROSSO, S. **Mais trabalho: a intensificação do labor na sociedade contemporânea**. São Paulo: Editora Bom tempo, 2008.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2014.

DELORS, Jacques et al. **Educação: um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI**. Brasília, DF: MEC: UNESCO; 1998.

DEMO, Pedro. **Educação Hoje: Novas" Tecnologias, Pressões e Oportunidades**, 144 págs.,

DINIZ, I. K. S. **Blog educacional para o ensino das danças folclóricas a partir do currículo de Educação Física do Estado de São Paulo**. 2014. 215f. Dissertação (Mestrado) - Curso em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Departamento de Educação Física, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.

ECHALAR, A. D. L. F.; PEIXOTO, J; CARVALHO, R. M. A. (Org.). **Ecos e repercussões dos processos formativos nas práticas docentes mediadas pelas tecnologias: a visão de professores da rede pública da educação básica do estado de Goiás sobre os usos das tecnologias na educação**. Goiania: Kelps, 2016.

FERES NETO, A. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. In: BETTI, M. (org.). Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.

FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no Currículo do estado de São Paulo**. 2014. 129f.

Dissertação (Mestrado) - Curso em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Departamento de Educação Física, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.

FINCK, S. C. M. **A Educação física e o esporte na escola: cotidiano, saberes e formação.** Curitiba: Inter Sabres, 2012.

Foster GD, Sherman S, Borradaile KE et al. **A policy-based school intervention to prevent overweight and obesity.** *Pediatrics* 2008

FRASCA, G. **Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues.** In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game.* [s. l.]: MIT Press, 2002, p. 85-94.

FREITAS, M. T. **Letramento digital e formação de professores.** *Educação em Revista.* v. 26, n. 03, p. 335-352, dez. 2010.

GABRIEL, Martha. **Marketing na Era Digital.** São Paulo: Novatec, 2010

GIL, C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GINCIENE, G.; MATTHIESEN, S. Q. **Fragmentos da história dos 100 metros rasos: teoria e prática.** *Coleção Pesquisa em Educação Física*, v. 8, p. 181-186, 2009.

GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012

HATJE, M. et al. **Esporte e sociedade: uma relação pautada pela mídia.** Relatório de Iniciação Científica PIBIC/CNPq. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2007.

HOEFLING; MOURA, J. L. D. **O uso da tecnologia na educação física: favorecendo a cultura corporal, sob um novo enfoque metodológico.** Título da revista: subtítulo da revista, Local, Volume, Número, p. XX-YY, dez./2005. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2167/Hoefling_Jorge_Luiz_de_Moura.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 1 jun. 2019..

KENSKI, V. M.. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas: Editora Papirus. 2012. 141p,

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas: 8ª Ed. Papirus, (2010)

KORSAKAS, P. **O esporte infantil: as possibilidades de uma prática educativa.** In: ROSE JR, D. de (org.) *Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar.* Porto Alegre: Artmed Editora 2006.

KUNZ, E. **Educação Física: ensino e mudança.** 2. Ed. Ijuí: Unijuí, 2012

LELES, Tatiane Christina. **Educação física para o ensino noturno: investigando a inexistência das aulas.** Jataí-GO: CAJ/UFG, 2004. Monografia (Licenciatura em Educação

Física). Curso de Educação Física, Campus Avançado de Jataí, Universidade Federal de Goiás. 2004.

LIMA, Bárbara Souza. **Reflexões sobre o uso das TIC's** na educação física escolar. Mestrado (faculdade de São Luís) 7 f. Curso de educação física 2010.

LUCENA, S. **Culturas digitais e tecnologias móveis na educação**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 59, p. 277-290, jan./mar. 2016.

MAMEDE-NEVES, M. A. C. M.; DUARTE, R. **O Contexto dos novos recursos tecnológicos de informação e comunicação e a escola**. Educação & Sociedade (Impresso), v. 29, p. 769-789, 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: Planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados**. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MELO S. C.; BRANCO, E. S. **O uso das tecnologias de informação e comunicação nas aulas de educação física**. In: Congresso Nacional de Educação – EUCERE, 5., 2011, Curitiba. Anais..., Curitiba, nov. 2011

MENEGUELLI, Flaviana. **O novo perfil do professor: usar as novas tecnologias**. In.: Nova Escola, São Paulo, Ano XXV, Nº236, out. 2010

MILANI, A. G. **Gênero nas aulas de educação física: diálogos possíveis com os conteúdos do currículo do estado de São Paulo**. 2015. Dissertação (Mestrado) – Curso de Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Departamento de Educação Física, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2015.

MIRANDA, Guilhermina Lobato. **Limites e Possibilidades das TIC na Educação**. Sísifo, Revista de Ciência e Educação, 03. pp. 41-50.2007. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012617.pdf>. Acesso em 01/mai/2019.

MORAN, **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

MORAN, José Manuel. **Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias**. Revista Interações - Estudos e Pesquisas em Psicologia, 2000. Disponível em: <http://www.miniweb.com.br/top/jornal/artigos/Artigos/mudar_forma_deensinar_1.html> Acesso em: 21 de abril de 2019.

MORAN, José. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Papyrus, 21ª ed, 2013. Disponível em: Acesso em: 01/04/2019.

MORE: **Mecanismo online para referências**, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013. Disponível em: < <http://www.more.ufsc.br/> > . Acesso em: 04 de junho de 2019.

MORESI, E. A. D. **Delineando o valor do sistema de informação de uma organização. Ciência da informação**. Brasília: IBICT. v. 29, n. 1, p. 14-24, jan./abr. 2000. Disponível em Acesso em: 10 maio . 2019.

NAGUMO, E; TELES L. **Usando o Twitter para aumentar a participação dos estudantes em sala de aula**. 4 o Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Anais eletrônicos. Recife: 2012. Disponível em: Acesso em: 6 maio. 2019.

NASCIMENTO, Paulo A. Meyer M.; SILVA, Carolina Andrade; SILVA, Paulo Henrique Dourado da. **Subsídios e proposições preliminares para um debate sobre o magistério da educação básica no Brasil**. In: IPEA. Radar: tecnologia, produção e comércio exterior / Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada-IPEA. Diretoria de Estudos e Políticas Setoriais, de Inovação, Regulação e Infraestrutura. N. 32, abr. 2014. Brasília: IPEA, 2014.

NEIRA, Marcos Garcia. Entrevista com Marcos Neira sobre o papel da Educação Física nas escolas. **Revista Nova Escola**, São Paulo, ed. 224, ago. 2009. Entrevista concedida a Rodrigo Ratier. Disponível em: Acesso em: 16 junho 2019.

OLIVEIRA, A. M.; LUDWIG, L.; FINCO M. D. Proposta pedagógica do uso das TICs como recurso interdisciplinar. In: **XXII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO E XVII WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA**. Anais... Aracajú, SE Universidade Federal de Sergipe, 2011.

OLIVEIRA, V.M. História da educação Física e do Esporte no Brasil: Panorama e Perspectivas, 3ª ed. São Paulo: Ibrasa, 2006.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini de. **Metodologia da pesquisa**: abordagem teórico-prática. 17. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração dos nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PEREIRA, Bernadete Terezinha. **O uso das tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica da escola**. Campo Largo 2009. Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1381-8.pdf> > Acesso em: 16/04/2019.

PIRES, G. L. **Educação Física e o discurso midiático**: Abordagem crítico-emancipatória Educação. RS, Unijuí, 2002.

PIRES, Giovani De Lorenzi; LAZZAROTTI FILHO, Ari; LISBOA, Mariana Mendonça. **Educação Física, Mídia e Tecnologias** – Incursões, Pesquisa e Perspectivas. In Revista Kinesis. V. 30. p. 55-79. 2012.

RODRIGUES, H. A.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **O ensino do esporte no programa segundo tempo: concepção, estruturação e recursos pedagógicos**, 2012.

SANCHO, Juana María. **De tecnologias da informação e comunicação a recursos educativos**. In: SANCHO, Juana María; HERNÁNDEZ, Fernando. (org.). Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SCHWARTZ, Gilson. **Primeira edição de Redemoinhos, informativo eletrônico da Cidade do Conhecimento**, 15 de maio 2001.

SEBRIAM, Débora Cristina da Silva. **Utilização das Tecnologias da Informação e**

Comunicação no Ensino de Educação Física. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Mídias para a Educação). Université de Poitiers Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid. Madrid, 2009.

SETZER, Valdemar W. **Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa.** São Paulo: Escrituras, 2001.

SILVA, J. A. M., FERNANDES, N. L. R. **Tecnologias da informação e comunicação na educação de jovens e adultos.** http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/tcc_tecnologias.pdf. Acessado em 02/06/2019.

SILVA, O. M. M. da. **Análise do uso das mídias na prática pedagógica dos professores de uma escola pública da rede estadual de ensino do estado de Alagoas.** In: ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DE ALAGOAS (EPEAL) Disponível, 5, 2011.

SOUSA, Eustáquia Salvadora e VAGO, Tarcísio Mauro. **O ensino de educação física em face da nova LDB.** In: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (org.). Educação física escolar frente à LDB Cadernos Cedes, ano XIX, nº 48, Agosto/99. 51 e aos PCNs: Profissionais analisam renovações, modismos e interesses. Ijuí: Sedigraf, 1997.

TOLENTINO NETO, Francisco, **Histórico do Crime Organizado.** In: MESSA, Ana Flávia; CARNEIRO, José Reinaldo Guimarães (Coords.). Crime organizado. São Paulo: Saraiva, 2012.

TRIVINOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VAGO, Tarcísio Mauro. **Início e fim do século XX:** maneiras de fazer a educação física na escola. Caderno CEDES, Campinas: v. 19, n. 48, p. 30-51, ago. 1999. Tecnologias para Transformar a Educação, Juana María Sancho e Fernando Hernández, 200 págs., Ed. Artmed,

VENDITTI JR, R.; SOUSA, M. TORNANDO **O jogo possível**; reflexões sobre a pedagogia do esporte, os fundamentos dos jogos desportivos coletivos e a aprendizagem. Pensar a Prática, v. 11, n. 1, p. 47-58, 14 mar. 2008.